CAMPEONATO DE DOMINÓ

BASES

Nota previa. *La organización del campeonato será la única competente para interpretar las presentes bases y resolver cualquier duda, incidencia o controversia que pueda surgir durante el desarrollo de la competición. Sus decisiones, adoptadas en atención al buen funcionamiento del campeonato, serán de aplicación inmediata.*

Jugadores y material

Las partidas se disputarán por **parejas**, con cuatro jugadores por mesa. Los miembros de cada pareja se situarán enfrentados.

Se utilizará un juego de dominó de **28 fichas**, desde la blanca doble hasta el seis doble.

Cada jugador recibirá **siete fichas**, por lo que todas las fichas estarán en juego y no existirá pozo para robar.

Mezcla, reparto y salida

Antes de cada mano, las 28 fichas se colocarán boca abajo y se mezclarán suficientemente.

Para determinar quién realiza la primera salida de la partida, cada jugador tomará una ficha al azar. Saldrá el jugador cuya ficha tenga mayor suma de puntos. En caso de empate, tendrá preferencia la ficha cuyo valor más alto sea mayor. Si persistiera el empate, se repetirá el sorteo entre los jugadores afectados.

Las fichas utilizadas para el sorteo se devolverán al conjunto y se mezclarán nuevamente antes del reparto.

Cada jugador tomará siete fichas. Comenzará a tomarlas el jugador situado a la derecha del jugador que realiza la salida y se continuará en ese sentido, siendo el jugador que sale el último en tomar sus fichas.

En las manos siguientes, la salida corresponderá al jugador situado a la **derecha del jugador que realizó la salida anterior**.

El jugador que tenga la salida podrá comenzar con **cualquiera de sus fichas**.

Desarrollo de la mano

Una vez colocada la primera ficha, los jugadores actuarán por turno siguiendo el sentido de juego.

Cada ficha deberá colocarse haciendo coincidir uno de sus valores con alguno de los dos extremos abiertos de la cadena.

Cuando una ficha pueda colocarse en cualquiera de los dos extremos, el jugador podrá elegir libremente dónde jugarla.

Los dobles se colocarán, preferentemente, en posición transversal a la cadena para facilitar su identificación.

Una ficha correctamente colocada se considerará jugada y no podrá retirarse ni cambiarse de posición.

Paso

Si un jugador no dispone de ninguna ficha que pueda colocarse en alguno de los extremos abiertos, deberá decir **“paso”** y cederá el turno al siguiente jugador.

No está permitido pasar voluntariamente cuando se dispone de una ficha válida para jugar.

Si un jugador dispone de una única ficha que pueda jugar, deberá colocarla sin realizar una pausa destinada a transmitir información a su compañero.

Dominó

La mano finalizará inmediatamente cuando un jugador coloque su última ficha.

La pareja a la que pertenezca dicho jugador será la ganadora de la mano.

Cierre

Se producirá **cierre** cuando ninguno de los cuatro jugadores pueda colocar ninguna de las fichas que conserva.

En ese caso, cada pareja sumará los puntos de las fichas no jugadas por sus dos componentes.

Ganará la mano la pareja que tenga **menor suma de puntos**.

Si ambas parejas tienen exactamente la misma suma, la mano se considerará empatada y no se concederán puntos. La salida pasará al jugador situado a la derecha del que inició la mano empatada.

Tanteo

Al finalizar cada mano, la pareja ganadora anotará como tantos la **suma de los puntos de todas las fichas que hayan quedado sin jugar**, incluidas las de su propio compañero y las de los dos jugadores de la pareja contraria.

Cada mitad de una ficha tendrá el valor indicado por sus puntos. La blanca tendrá valor cero.

La puntuación obtenida en cada mano se añadirá al tanteo acumulado de la pareja ganadora.

Partidas y enfrentamientos

Cada partida se disputará hasta que una de las parejas alcance o supere los **100 tantos**.

Si como consecuencia de la última mano se superan los 100 tantos, se anotará la puntuación completa obtenida en dicha mano.

Ganará la partida la pareja que alcance o supere en primer lugar los 100 tantos.

Cada enfrentamiento se disputará al **mejor de cinco partidas**.

Ganará el enfrentamiento la primera pareja que consiga **tres partidas**.

Comunicación entre compañeros

Durante el desarrollo de una mano no estará permitido transmitir al compañero información sobre las fichas propias mediante palabras, gestos, señas o cualquier otro medio.

Tampoco se permitirá realizar comentarios destinados a indicar qué ficha debe jugarse, qué palo conviene abrir o cerrar, o qué fichas puede conservar otro jugador.

Los jugadores deberán mantener sus fichas ocultas a los demás participantes.

Irregularidades

Se considerarán irregularidades, entre otras:

- Jugar fuera de turno.
- Colocar una ficha que no tenga cabida en ninguno de los extremos.
- Decir “paso” disponiendo de una ficha válida para jugar.
- Mostrar voluntariamente una o varias fichas.
- Tocar o señalar fichas con intención de transmitir información al compañero.
- Alterar una ficha una vez correctamente jugada.
- Realizar señas, comentarios o gestos destinados a comunicar información sobre el juego.

Cuando se produzca una irregularidad que pueda afectar al resultado de la mano, corresponderá a la organización determinar si procede continuar desde el momento de la incidencia, repetir la mano o darla por perdida a la pareja infractora.